

SISTEM RESERVASI EVENT ORGANIZER DI FAMILY GENERATION BERBASIS WEB

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Untuk menyusun Skripsi S-I



Disusun Oleh:

PRAMA DINTYA FIANDI RESTU

NPM. 0534010142

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JATIM
2011**

**Diajukan Guna Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Pada
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur**

Mengetahui/Menyetujui,

Dosen Pembimbing I Dosen Pembimbing II

Mengetahui/Menyetujui,

Dosen Pembimbing I Dosen Pembimbing II

(Basuki Rahmat, S.Si, MT)

NIP. 36907 060 2091

Hak Cipta © milik UPN "Veteran" Jatim :
Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

ABSTRAK

Semakin meningkatnya persaingan bisnis di bidang *event organizer* maka *customer* atau pelanggan menginginkan pencarian informasi untuk mengadakan suatu acara dapat ditemukan dengan mudah serta pemesanannya juga relatif cepat sehingga pelanggan mendapatkan ketenangan dalam mengadakan suatu acara. Terkadang di dalam pemesanan suatu acara, *event organizer* kadang kebingungan dalam memahami kebutuhan pelanggan, hal ini disebabkan oleh biaya dan desain dekorasi yang tidak sesuai disamping itu seorang *event organizer* tidak dapat menghitung perincian jumlah biaya dengan cepat dan pasti jika ada pelanggan yang memesan suatu acara, sehingga *customer* harus menunggu waktu untuk mengetahui total biaya yang harus dikeluarkan dalam mengadakan suatu acara. Kendala – kendala seperti itulah yang menghambat pelanggan dalam pemesanan suatu acara. Sehingga *customer* dan *event organizer* harus bertemu untuk melihat bagaimana desain yang baik dalam menentukan dekorasi acara dan lokasi tempat acara tersebut diselenggarakan.

Kata kunci : *Event Organizer, Sistem Informasi, Reservasi.*



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur semata ditujukan ke hadirat ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga memungkinkan penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“SISTEM RESERVASI EVENT ORGANIZER DI FAMILY GENERATION BERBASIS WEB”**. Mata Kuliah Tugas Akhir yang memiliki beban sebesar 4 satuan kredit disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S-1) pada jurusan Teknik Informatika di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jatim.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, Penulis berusaha untuk menerapkan ilmu yang telah didapat selama menjalani perkuliahan dengan tidak terlepas dari petunjuk, bimbingan, bantuan, dan dukungan berbagai pihak.

Dengan tidak lupa akan kodratnya sebagai manusia, Penulis menyadari bahwa dalam karya Tugas Akhir ini masih mengandung kekurangan di sana-sini sehingga dengan segala kerendahan hati Penulis masih dan insya Allah akan tetap terus masih mengharapkan saran serta kritik yang membangun dari rekan-rekan pembaca.

Surabaya, 5 April 2011

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan tak bosannya mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada **Allah SWT**, yang telah memberi terlalu banyak dari yang layak penulis terima, telah penulis curi sekelumit misteri-Mu, dan penulis kembalikan dalam bentuk buku ini. Di kesempatan ini, Penulis hendak menyampaikan rasa penghormatan yang setingginya serta rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberi bantuan baik itu berupa moril maupun material dan langsung maupun tidak langsung kepada:

1. Bapak Ir.Sutiyono, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, semoga FTI dapat terus maju dan berkembang.
2. Bapak Basuki Rahmat, S.Si, MT, selaku Kepala Jurusan semoga Teknik Informatika semakin maju dan berkembang di bawah kepemimpinan beliau.
3. Bapak Prof. DR. Ir. H. Akhmad Fauzi, MMT, selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan ide bagi pengerjaan tugas akhir serta memberikan banyak bimbingan dan masukan bagi tugas akhir ini. Dan sangat berterima kasih sekali karena bukan hanya sebagai dosen pembimbing tapi juga sebagai dosen wali yang selama ini telah membimbing penulis selama perkuliahan ini.
4. Bapak Basuki Rahmat, S.Si, MT, selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan ide bagi pengerjaan tugas akhir serta memberikan banyak bimbingan dan masukan bagi tugas akhir ini.
5. Semua dosen jurusan Teknik Informatika yang telah membagikan ilmunya selama penulis menjalani masa perkuliahan.

6. Seluruh staf dan karyawan jurusan Teknik Informatika yang selalu siap membantu penulis dalam hal administrasi perkuliahan.
7. Terima kasih kepada bapak, ibu, kakak dan keluarga yang telah memberi doa dan dukungan yang sangat besar kepada penulis selama ini hingga dapat menyelesaikan tugas akhirnya.
8. Terima kasih untuk teman saya shendy, nirta, mamik, firman yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam mengerjakan tugas akhir ini.
9. Terima kasih untuk semuanya yang telah memberikan Do'a dan motivasi hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
10. Terima kasih kepada teman - teman lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dalam halaman ini.

Tiada untaian kata yang cukup yang dapat penulis sampaikan sebagai balas atas jasa yang penulis terima melainkan hanya harapan semoga ALLAH SWT membalas semua amal tersebut. Jazakumullah Khairan Katsiran.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
KATA PENGANTAR.....	III
UCAPAN TERIMA KASIH	III
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Tujuan Pembuatan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Pembuatan Tugas Akhir	4
1.6 Metodologi Pembuatan Tugas Akhir	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB 2	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Sejarah Singkat Event Organizer	7
2.2 Tujuan Event Organizer	9
2.3 Sejarah Website	9
2.4 Pengertian Website	10
2.5 Pengertian Php	11
2.5.1 Syntax Php	12
2.5.2 Variabel Php.....	14
2.6 Dasar – Dasar Php.....	15
2.7 Mysql	16
2.7.1 Kelebihan Mysql	17
2.7.2 Konektivitas Php - Mysql	18
2.8 Xampp.....	19
BAB 3	200
PERANCANGAN SISTEM	20
3.1 Gambaran Umum sistem.....	200
3.2 Alur sistem.....	201
3.3 Use Case Diagram.....	222
3.3.1 Use Case Diagram Administrator	222
3.3.2 Use Case Diagram Pengguna.....	24

3.3.3	Use Case Diagram Member	24
3.4	Activity Diagram	25
3.4.1	Activity Diagram Manipulasi Artikel	25
3.4.2	Activity Diagram Manipulasi Event	27
3.4.3	Activity Diagram Manipulasi Paket Event	28
3.4.4	Activity Diagram Manipulasi Barang	29
3.4.5	Activity Diagram Reservasi Event.....	29
BAB 4	33
IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK.....		33
4.1	Alat yang Digunakan	33
4.1.1	Perangkat Keras	33
4.1.2	Perangkat Lunak	33
4.2	Implementasi Basis Data.....	34
4.2.1	Data Tabel Artikel.....	34
4.2.2	Data Tabel User	34
4.2.3	Data Tabel Event.....	34
4.2.4	Data Tabel Paket Event.....	35
4.2.5	Data Tabel Stok.....	35
4.2.6	Data Tabel Relasi Paket	36
4.2.7	Data Tabel Member	37
4.2.8	Data Tabel Project.....	37
4.3	Implementasi Aplikasi Desain Antarmuka	37
4.3.1	Form Home	38
4.3.2	Form Event.....	38
4.3.3	Form About Us	39
4.3.4	Form Contact Us	39
4.3.5	Form Member	40
4.3.6	Form Reservasi	41
4.3.7	Form Histori.....	45
4.3.8	Form Admin Artikel	49
4.3.9	Form Admin Event	50
4.3.10	Form Admin Paket Event.....	50
4.3.11	Form Admin Gudang	51
4.3.12	Form Admin Product Event	51
4.3.13	Form Admin Laporan	52
BAB 5	56
UJI COBA DAN ANALISIS HASIL.....		56
5.1	Lingkungan Uji Coba.....	56
5.1.1	Client.....	56
5.2	Skenario Uji Coba.....	56
5.2.1	Uji Coba Reservasi	57
5.2.1.1	Register Member.....	57
5.2.1.2	Reservasi Event.....	57

BAB 6	63
KESIMPULAN DAN SARAN	63
6.1 Kesimpulan	63
6.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Gambar Arsitektur Sistem.....	211
Gambar 3.2	Gambar Alur Sistem	212
Gambar 3.3	Use Case Diagram Administrator	233
Gambar 3.4	Use Case Diagram Pengguna.....	24
Gambar 3.5	Use Case Diagram Member	25
Gambar 3.6	Activity Diagram Manipulasi Artikel	26
Gambar 3.7	Activity Diagram Manipulasi Event	27
Gambar 3.8	Activity Diagram Manipulasi Paket Event	28
Gambar 3.9	Activity Diagram Manipulasi Barang.....	30
Gambar 3.10	Activity Diagram Reservasi Event.....	31
Gambar 4.1	Data Tabel Artikel.....	34
Gambar 4.2	Data Tabel User	34
Gambar 4.3	Data Tabel Event.....	35
Gambar 4.4	Data Tabel Paket Event.....	35
Gambar 4.5	Data Tabel Stok.....	36
Gambar 4.6	Data Tabel Relasi Paket.....	36
Gambar 4.7	Data Tabel Member	37
Gambar 4.8	Data Tabel Project.....	37
Gambar 4.9	Form Home	38
Gambar 4.10	Form Event.....	38
Gambar 4.11	Form About Us	39
Gambar 4.12	Form Contact Us	40
Gambar 4.13	Form Member	40
Gambar 4.14	Form Utama Reservasi.....	41
Gambar 4.15	Form Paket Reservasi	43
Gambar 4.16	Form Reservasi	45
Gambar 4.17	Form Histori.....	46
Gambar 4.18	Form Detail Histori	49
Gambar 4.19	Form Admin Artikel	49
Gambar 4.20	Form Admin Event	50
Gambar 4.21	Form Admin Paket Event.....	50
Gambar 4.22	Form Admin Gudang	51
Gambar 4.23	Form Admin Product Event	52
Gambar 4.24	Form Utama Admin Laporan.....	52
Gambar 4.25	Form Admin Laporan Member	53
Gambar 4.26	Form Admin Laporan Detail Member	53
Gambar 4.27	Form Admin Laporan Reservasi	54
Gambar 4.28	Form Admin Laporan Detail Reservasi	54
Gambar 4.29	Form Admin Laporan Persediaan Barang.....	55
Gambar 4.30	Form Admin Laporan Detail Persediaan Barang.....	55

Gambar 5.1	Login	57
Gambar 5.2	Member	58
Gambar 5.3	Pilih Event.....	58
Gambar 5.4	Spesifikasi Barang	59
Gambar 5.5	Pesan Barang.....	59
Gambar 5.6	Reservasi Event Bentrok.....	60
Gambar 5.7	Report Tanggal dan Waktu Sama	60
Gambar 5.8	Reservasi Event.....	61
Gambar 5.9	Histori Event	61
Gambar 5.10	Detail Histori Event	62



BAB 1

PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan beberapa hal dasar yang meliputi latar belakang, permasalahan, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi pelaksanaan serta sistematika penulisan buku tugas akhir ini. Dari uraian tersebut diharapkan, gambaran umum permasalahan dan pemecahan yang diambil dapat dipahami

1.1 Latar Belakang

Permasalahan yang dihadapi oleh seseorang maupun perusahaan ketika akan mengadakan suatu *event* atau acara adalah mereka tidak mengetahui berapa biaya yang harus dikeluarkan dalam mengadakan acara, kemudian peralatan apa saja yang akan digunakan dalam membuat suatu acara supaya lebih menarik serta kebutuhan apa saja yang harus disiapkan. Hal semacam itu membutuhkan waktu yang cukup lama dan belum tentu efektif. Dengan demikian *event organizer* atau organisasi perancang suatu acara ini dapat membantu seseorang maupun perusahaan dalam mengadakan suatu acara sehingga dapat diujakan dengan mudah, cepat dan lebih menarik. Karena semua kebutuhan, perangkat, dekorasi dan desain acaranya *event organizer* yang mengerjakannya.

Semakin meningkatnya persaingan bisnis di bidang *event organizer* maka *customer* atau pelanggan menginginkan pencarian informasi untuk mengadakan suatu acara dapat ditemukan dengan mudah serta pemesanannya juga relatif cepat sehingga pelanggan mendapatkan ketenangan dalam mengadakan suatu acara. Terkadang di dalam pemesanan suatu acara, *event organizer* kadang kebingungan

dalam memahami kebutuhan pelanggan, hal ini disebabkan oleh biaya dan desain dekorasi yang tidak sesuai disamping itu seorang *event organizer* tidak dapat menghitung perincian jumlah biaya dengan cepat dan pasti jika ada pelanggan yang memesan suatu acara, sehingga *customer* harus menunggu waktu untuk mengetahui total biaya yang harus dikeluarkan dalam mengadakan suatu acara. Kendala – kendala seperti itulah yang menghambat pelanggan dalam pemesanan suatu acara. Sehingga *customer* dan *event organizer* harus bertemu untuk melihat bagaimana desain yang baik dalam menentukan dekorasi acara dan lokasi tempat acara tersebut diselenggarakan.

Melihat permasalahan yang dihadapi, maka dengan dibuatnya web interaktif ini diharapkan CV. *Family Generation event organizer* dapat berinteraksi dengan pelanggan sehingga dapat terjalin hubungan yang sangat baik dan pelanggan menyadari bahwa jasa *event organizer* sangatlah dibutuhkan dalam mengadakan suatu acara.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dari Skripsi adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat dan merancang sebuah sistem reservasi *event organizer* yang memberi kemudahan bagi customer.
- b. Bagaimana membuat sistem *event organizer* yang bisa mencakup semua informasi tentang *event organizer*.
- c. Bagaimana membuat sistem agar dapat mengatur kebutuhan dan biaya dalam mengadakan suatu acara.

- d. Bagaimana membuat dan mengatur sistem penjadwalan dalam sistem reservasi *event organizer* ini.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam pembuatan Skripsi ini, ruang lingkup permasalahan hanya akan dibatasi pada :

- a. Aplikasi yang dihasilkan dari tugas akhir ini adalah aplikasi yang berbasis web.
- b. Aplikasi yang akan dibuat lebih menekankan pada sistem reservasi.
- c. Pengguna tidak dapat melakukan reservasi sebelum menjadi *member*.
- d. Setiap acara event yang diselenggarakan tidak saling bertabrakan waktu dan harinya.
- e. *Member* tidak dapat melakukan reservasi apabila waktu acara sudah terisi.
- f. *Member* hanya bisa memesan perlengkapan barang untuk acara sesuai dengan *stock* barang yang tersedia.
- g. Tidak termasuk laporan keuangan

1.4 Tujuan Pembuatan Tugas Akhir

Mengacu pada perumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan Skripsi ini adalah :

- a. Membuat suatu *web* interaktif antara pelanggan dan *event organizer* supaya pelanggan mempunyai kesadaran terhadap jasa *event organizer* dalam pelaksanaan acara.
- b. pelanggan dapat mengetahui kebutuhan apa saja dalam mengadakan suatu acara beserta harga yang ditawarkan.

- c. Dapat mempermudah dalam proses pemesanan dan pembuatan acara. Disamping itu dengan adanya *web* tersebut diharapkan pihak *Family Generation* dapat menangkap dengan mudah keinginan pelanggan.
- d. Merancang sebuah Aplikasi berbasis Web yang berguna untuk membantu mengambil sebuah keputusan dalam hal Reservasi pembuatan suatu acara.
- e. Mengimplementasikan perangkat lunak untuk membantu Reservasi pembuatan suatu acara yang berbasis *Website*, agar dapat digunakan dengan mudah melalui internet.

1.5 Manfaat Pembuatan Tugas Akhir

Adapun manfaat yang dapat diambil dari pembuatan sistem reservasi *event organizer* berbasis *web* ini adalah:

- a. Seorang pelanggan dapat langsung melakukan reservasi *online* dan mengoptimalkan waktu reservasi.
- b. Seorang pengguna bisa melihat *profile* dan sejarah pengerjaan acara yang telah dikerjakan oleh *Family Generation*, sebelum melakukan reservasi.
- c. Memberikan informasi bagi para user (pelanggan) mengenai hal-hal yang dibutuhkan untuk mengadakan Reservasi pembuatan suatu acara.

1.6 Metodologi Pembuatan Tugas Akhir

Pembuatan Skripsi terbagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Studi literatur
merupakan usaha untuk lebih memudahkan dalam melengkapi data dan memecahkan masalah yang merupakan sumber referensi bagi penulis dalam mengambil langkah pengamatan dan melengkapi data.

b. Pembuatan perangkat lunak

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan, pembuatan prototype, dan implementasi perangkat lunak. Pembuatan perangkat lunak menggunakan teknologi PHP .

c. Pengujian perangkat lunak

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap perangkat lunak yang telah selesai dikembangkan untuk mencari kesalahan yang mungkin terjadi

d. Perbaikan dan penyempurnaan perangkat lunak

Pada tahap ini dilakukan perbaikan – perbaikan dan penyempurnaan aplikasi yang telah dibuat

e. Dokumentasi

Pada tahap terakhir ini disusun buku sebagai dokumentasi dari pelaksanaan tugas akhir

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun Sistematika Penulisan Laporan Skripsi kali ini yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang yang menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan Skripsi ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab kedua akan dijelaskan mengenai landasan teori yang terkait dengan Skripsi ini. Semua penjelasan tersebut terkait

dengan berbagai disiplin ilmu yang diterapkan, mulai dari konsep sampai definisi tiap istilah yang dipakai.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ketiga diuraikan mengenai perancangan sistem yang terdiri atas penjelasan dari analisa permasalahan, perancangan sistem, perancangan data, sampai dengan rancangan antarmuka sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab keempat berisi hasil implementasi dari perancangan yang telah dibuat sebelumnya yang meliputi: kebutuhan sistem, implementasi basis data, dan implementasi tampilan-tampilan antarmuka aplikasi.

BAB V : UJI COBA DAN EVALUASI

Pada bab kelima berisi penjelasan lingkungan uji coba aplikasi, pelaksanaan uji coba dan evaluasi dari hasil uji coba yang telah dilakukan untuk kelayakan pemakaian aplikasi

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab keenam berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut dalam upaya memperbaiki kelemahan pada aplikasi guna untuk mendapatkan hasil kinerja aplikasi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN